Net.Art & A.I.

Hoe nieuwe technologie kunst vormt

23:23

Kunst en Technologie in beweging

De kunst is altijd in beweging en als kunstenaars ergens van houden dan is het spelen met nieuwe technologieën. Toen het internet op kwam was het een intresant nieuw medium om in te maken. Nu generatieve A.I. een steeds grotere rol speelt in onze maatschappij, zien wij dat kunstenaars hier ook naar grijpen. Worden deze middelen op dezelfde manier ingezet of zijn het compleet andere invalshoeken?

Het internet en AI zijn beide grote technologische ontwikkelingen die veel veranderingen teweeg hebben gebracht en dat ook in de toekomst zullen blijven doen, zowel in ons dagelijks leven als op economisch vlak.

Kunst en Technologie in beweging

In de vroege jaren 2000 was het internet een enorme economische bubbel: wie er op tijd bij was, kon veel geld verdienen. Er werden gigantische bedragen geïnvesteerd, maar die zijn lang niet altijd terugverdiend. Eenzelfde fenomeen zien we nu gebeuren met AI: enorme investeringen worden gedaan, terwijl het nog onduidelijk is hoe deze zich financieel zullen terugbetalen.

Wat is Net-Art

Net_Art is een kunststroming, gestart in de jaren 90. Het internet en de browser, zoals Chrome, Edge en Safari, als plek om kunst in te maken en te beleven. Een nieuwe ruimte om in te maken.
Het is kunst die tegen het museum ingaat.

Je hoeft niet meer naar een galerie of expositieruimte. Je kon het ervaren vanaf je eigen computer. Het is een kunststroming die zijn hoogtijdagen kende in de jaren 90. Het werd echt gezien als iets avant-garde Het is een stroming die ook erg veel beoefenaars kende in Nederland. Het ontdekken en bewegen stond centraal in de Net_Art wereld.

Wat is Genrative A.I.

Generatieve A.I. is een vorm van kunstmatige intelligentie waarin de computer afweegt om een zo goed mogelijk passend resultaat weer te geven. Een A.I. kan verschillende specialisaties hebben. Zo kun je een A.I.gerrit maken die uitstekend is in het ontwerpen van architectuur of het creëren van 18de-eeuwse schilderijen.

Hoe goed de A.I. iets kan, ligt aan de database. Als een A.I. heel goed is in nieuwe concepten bedenken van Rietveld, zou die heel veel moeten weten over de architect Gerrit Rietveld. Wat dat betreft is A.I. ergens ook nog niet zo creatief. Het kan alleen afbeeldingen bedenken die lijken op afbeeldingen die al bestaan.

Harold Cohen: AARON

AARON is het eerste kunstwerk waarin code en de computer de hoofdrol speelt. Het is een computerprogramma dat keuzes maakt die ingefluisterd zijn Cohen.
Het programma werd eind jaren 60 ontwikkeld en is sindsdien steeds bijgewerkt tot aan het overlijden van Cohen.

Cohen ziet het werk als samenwerking tussen mens en machine. De mens als opdrachtgever en de machine als uitvoerder. De mens schrijft het programma en het programma kiest de kleur, verf en compositie.

Je zou het kunnen zien als de opa van een technologie zoals ChatGPT. Cohen was een echte pionier.

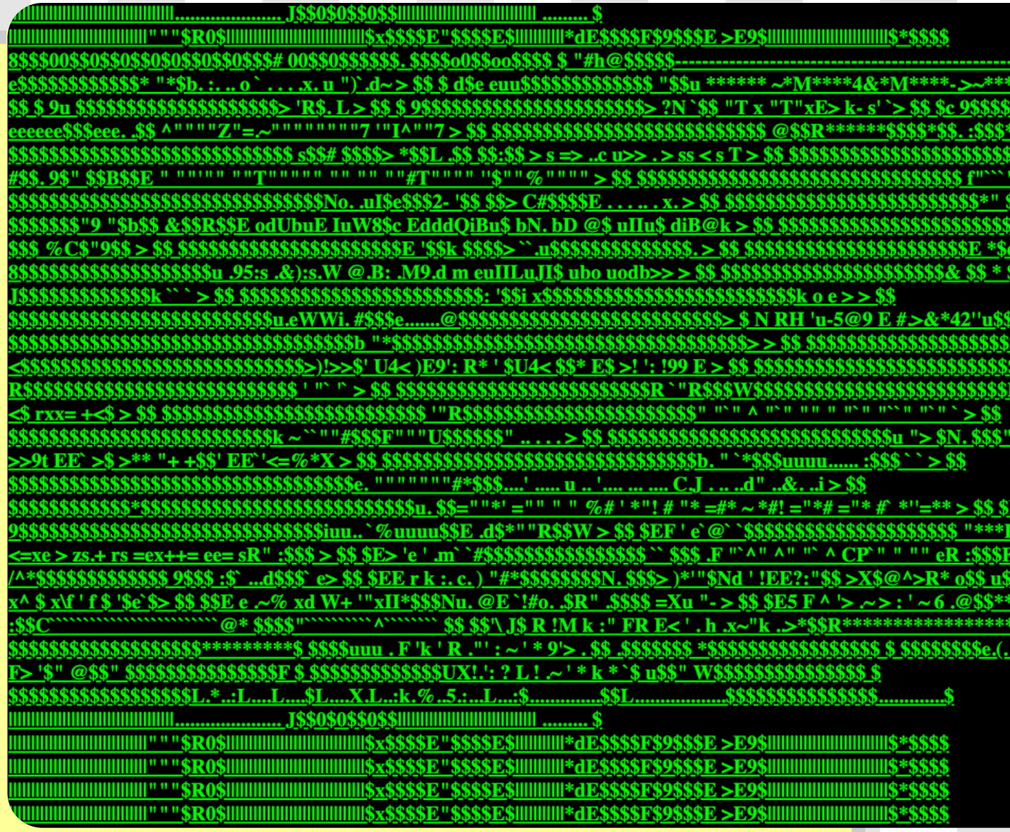
jodi.org

Is een iconisch net_art-werk, waarin de bezoeker compleet verward wordt door chaos en visuele overprikkeling.

Het is een kunstwerk dat de geest van het vroege internet weerspiegelt: een plek waar je eindeloos kunt doorklikken en steeds nieuwe pagina's kunt ontdekken.

Als je de bron van de code bekijkt, kan je vele tekeningen van onder andere atoombommen en superhelden vinden. Een werk dat de kracht van code en het internet tot volle potentie verkent.

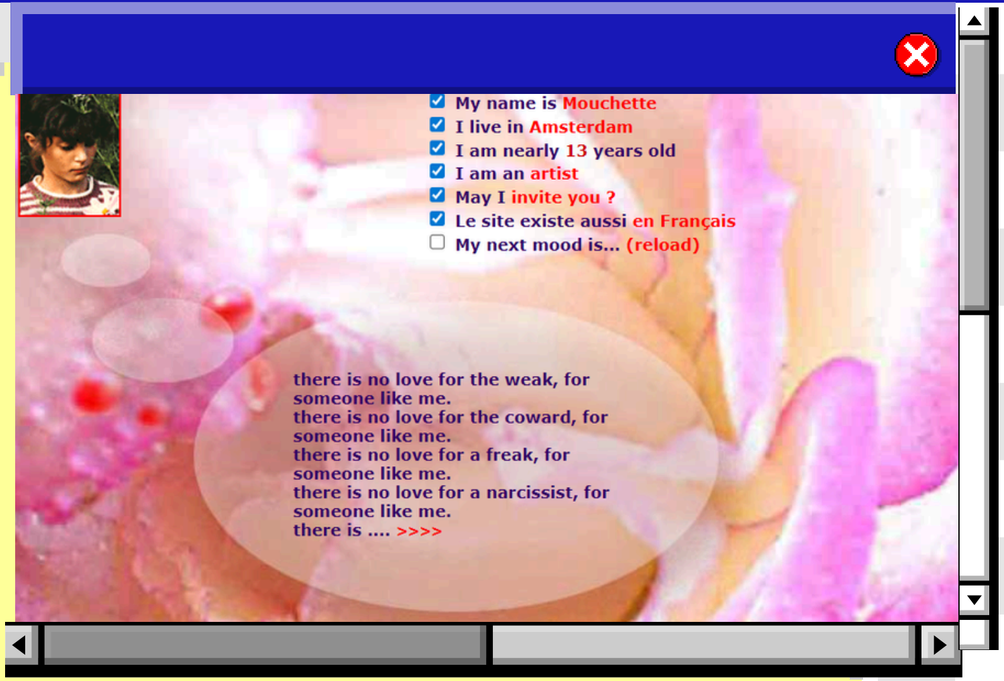
Het gebruikt het internet als plek om informatie uit te wisselen en verwarring te zaaien.



A

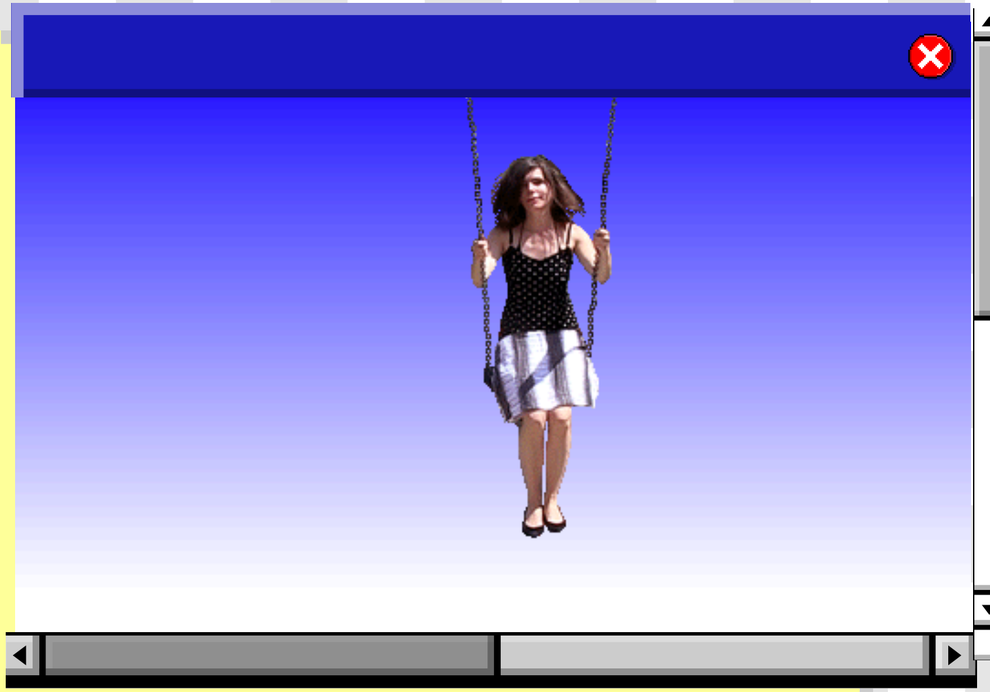
mouchette.org

Een werk van Martinne Neddam waarin het alter-ego Mouchette verkend wordt. Het is een wrang kunstwerk waarin er gespeeld wordt met alle mogelijkheden van het internet. Ook wordt er over taboes rondom mentale gezondheid gepraat. Wat destijds nog niet een heel populair onderwerp was. Het werk dient als een fictief dagboek waarin een meisje van 13 jaar haar leven omschrijft. Aan de hand van verschillende klikbare pagina's kom je van alles te weten over Mouchette.



Het werk heeft ook een grimmig gastenboek waarin men Mouchette advies kan geven over hoe ze bijvoorbeeld het beste haar leven kan beëindigen. Het gastenboek is tot op de dag van vandaag nog steeds actief.

Summer - Ollia Lialina



Dit werk is een reeks afbeeldingen, waarbij elke afbeelding op een andere website staat. Op verschillende plekken op het web is telkens een opeenvolgende afbeelding van de reeks opgeslagen. Wanneer je een website laadt, begin je op een willekeurige plek in de reeks. Zodra alle websites geladen zijn, zie je Lialina als het ware door je browser schommelen.

Alleen als een schakel ontbreekt, werkt de afbeeldingsreeks niet meer en stopt Lialina met schommelen. Het laat zien hoe belangrijk het is dat iedereen zijn plekje op het internet up-to-date moet houden.

Kan je kunst maken met A.I.?

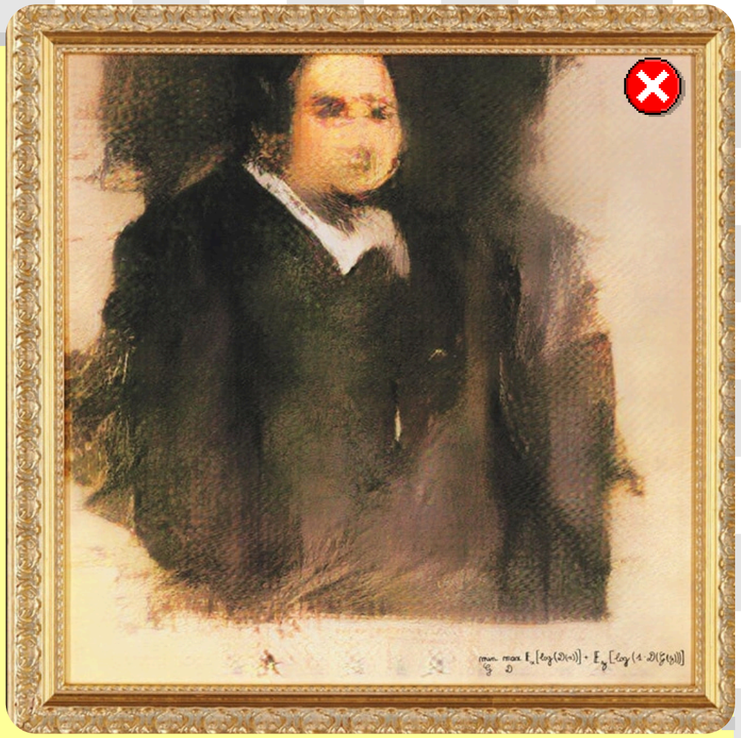
Hoe werken kunst en A.I. tegenwoordig samen? Wanneer wordt iets beschouwd als mooi, museumwaardig en betekenisvol voor de wereld? Is een afbeelding die ChatGPT heeft gegenereerd al een volwaardig kunstwerk? En wie bezit de rechten: jij, of is het werk eigenlijk van niemand?

Kunstenaars graven hier dieper in en proberen, via experimenten, deze vragen te onderzoeken en soms zelfs te compliceren.

Het algoritme fungeert als maker, terwijl de kunstenaar vaak op de achtergrond opereert als technicus. Soms ontstaat er ook een echt dialoog met de technologie, alsof deze dienstdoet als een schetsboek. A.I. biedt enorme mogelijkheden, maar de vraag blijft: wanneer wordt iets zo betekenisvol dat het de geschiedenisboeken haalt, zoals een werk van Van Gogh?

A

Edmond de Belamy - Obvious



Dit werk is een van de eerste bekende werken waarin een algoritme de mens portretteert. Het algoritme is getraind op meer dan 15.000 afbeeldingen uit de 14de tot de 18de eeuw. Hieruit heeft het een idee gevormd over hoe een portret eruit moet zien. Het werk zorgde voor veel opschudding in de kunstwereld. Kon iets wat een algoritme bedacht had wel echt 400.000 euro waard zijn?

Het algoritme dat de afbeelding tot leven had gebracht, kwam daarnaast voor 95% overeen met codes die openbaar op het internet stonden. Wie heeft autonomie over het werk, het algoritme zelf of de mens die het algoritme gemaakt heeft?

A

Théâtre D'opéra Spatial

Tijdens de Colorado State Fair heeft dit werk voor veel opschuding gezorgd. Het deed mee aan de categorie opkomende kunstenaars en won daarmee. Generatieve A.I. werd rond 2022 steeds toegankelijker. Zo gebruikte de “maker” Jason M. Allen de tool Midjourney om dit beeld te generen.

De afbeelding won de hoofdprijs, alleen de jury was er niet bewust van dat het beeld met A.I. gemaakt was. Dit was voor de jury, nadat zij hier op gewezen werden, geen probleem. Het grote probleem zat echter in de rechten van het beeld. De A.I. heeft de afbeelding gegenereerd en Allen heeft alleen aanwijzingen toegebracht d.m.v. Photoshop.
Zo kon Allen alleen maar rechten krijgen over het gedeelte wat hij aangepast had. De originele, onbewerkte vorm van de afbeelding was te gebruiken door iedereen.

A

Refik Anadol - Living architecture

Dit is een daadwerkelijk volgroeid A.I.-kunstwerk waarin de architectuur van Frank Gehry de hoofdrol in speelt. Rafik Anadol, die zichzelf een datakunstenaar noemt, heeft een computer gevoed met zoveel mogelijk afbeeldingen van de architectuur van Gehry en afbeeldingen van natuur. Hierna heeft hij een computer erop los laten denken, of in zijn woorden: “Laten dromen over de mogelijkheden van Gehrys organische architectuur in de natuur.”

Het werk is echter wel afhankelijk van services zoals Google Cloud, omdat het erg veel energie kost voor een computer om de hele dag te dromen.

Wat is een data set

Achter iedere generatieve A.I. schuilt een dataset. Een dataset is eigenlijk gewoon heel veel gelabelde informatie. Die data functioneert als het brein van de A.I.. Hier haalt het syteem inspiratie uit om beelden te maken.
Als het programma, in geval van Ghery, iets wil bedenken moet die weten hoe de architectuur van Ghery er uit ziet. Dit kan alleen maar door het systeem met heel veel afbeelding te voeden van de gebouwen en schetsen die Ghery gemaakt heeft in zijn leven.

Het door Anadol gebouwde systeem bestond in de basis uit 2 type afbeeldingen: Natuur en architectuur. Door het systeem hiermee vol te stoppen wordt het heel goed in het volbrengen van een taak.
Deze taak is dus het dromen over gebouwen van Ghery.

A

Hoe ziet een data set er uit?

Vera van de Burg
Text 2 Clay

Dit werk is dan juist weer in conversatie met A.I. Een model dat is getraind op de sculpturen van Burg zelf. Burg heeft beelden gelabeld en ieder label heeft iets te maken met een bepaalde emotie.

Vervolgens vraagt ze aan de A.I. suggestiest zoals: “dry ceramic sadness.” De computer droomt over een sculptuur met deze kernbegrippen. Zo geeft het haar een beeld terug. De beelden ziet Burg als een schets. Deze schets, die bedacht is door een systeem, vertaalt zij weer terug naar de werkelijkheid door het na te bouwen. Zo geeft zij leven aan wat er in de computer gebeurt. Ze is als het ware in gesprek met de A.I.

Waarom A.I. & Net_Art?

A.I. Kunst en Net_Art zijn erg tegengestelde kunstvormen.

Net_Art vertelt een verhaal over hoe kunstenaars thuis op eigen kracht met nieuwe technologie de grenzen van digitale ruimtes aan het verkennen was. Terwijl A.I.-projecten vaak gesponsord worden door grotere bedrijven. Het laat de kracht van de computer zien. Zonder de Cloud Service van Google zou Anadols werk amper kunnen draaien.

De A.I.-kunst vergt vaak veel energie en kracht van computer. Deze krachten worden vaak getrokken uit data centers. Terwijl de Net_Art weinig nodig had; men kon vanuit huis onafhankelijk een website hosten.

Het zijn twee hele verschillende vormen van digitale kunst. Wat mooier of beter is, ligt uiteindelijk allemaal aan hoe het toegepast wordt.
Bij beide stromingen zien we dat de kunst een goede manier is om de krachten en de mogelijkheden van systemen te verkennen.

Tool_Kit

Hoe maak je nu iets met A.I.? De tool van Google - Gemini - geeft ons als gratis gebruiker behoorlijk veel mogelijkheden.

Ga naar: https://gemini.google.com/app

Maak een gratis account aan.

Je kunt in het chat-venster meteen aan de slag.

Als je met het omschrijven van een afbeelding begint, start dan met: “maak een afbeelding”

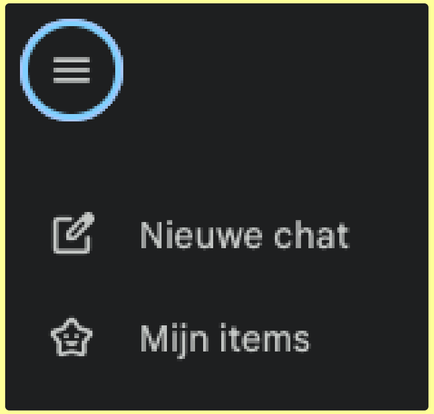
Bijvoorbeeld: Maak een afbeelding van een licht bruine mopshond die op een kleine heuvel staat, op een bloeiende heide. De stijl is Van Gogh-achtig.

Tool_Kit

Het duurt even voordat de afbeelding gemaakt is. Je kan eigenlijk alles invoeren in het systeem, wat je maar kunnen bedenken, en de A.I. maakt het voor je.

Zo kan je nu vragen aan Gemini of de mopshond ook blauw, groen of geel kan worden.

Gemini kan met de gratis versie ongeveer 100 beelden per dag genereren. Als je een nieuw idee wilt uitwerken kan je een nieuw gesprek openen met Gemini. Dit doe je door linksboven in de hoek op het cirkeltje met lijntjes te klikken en vervolgens te drukken op nieuwe chat.



Er kan nog veel meer met Gemini. Als je een nieuwe chat opent kun je ook liedjes maken.

Tool_Kit

Als je een nieuwe chat opent kun je klikken op de optie ‘Muziek maken’

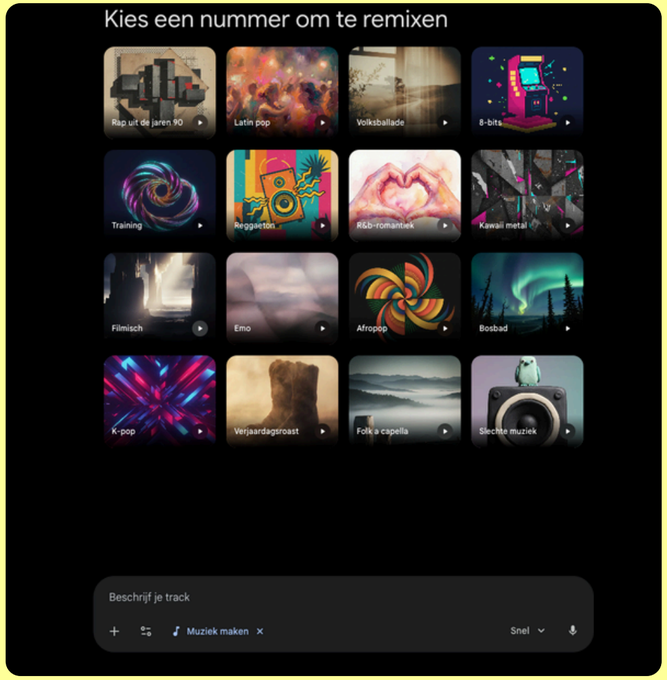
Tool_Kit

Nu kan je een stijl aanklikken. Je kan ook zelf in de omschrijving een idee geven aan de A.I. om iets voor je te maken.

Als voorbeeld geef ik in de omschrijving:

“Maak van Berend Bodje een soul versie in de stijl van een jaren 70' soul band.”

Net als bij de afbeeldingen kan je om aanpassingen vragen als het resultaat niet naar wens is.



Links & extra informatie

AARON: Plotter Demonstration:
https://youtu.be/uhxIFOKg17s?si=2AjVJPy7rsvTK-nW

JODI:
https://wwwwwww.jodi.org/

Martine Neddam
www.mouchette.org

Summer - Olia Lialina
https://www.sebastianschmieg.com/olia/summer/

Refik Anadol - Living Architecture
https://refikanadol.com/works/living-architecture-ghery/

Vera van der Burg - From text to Clay
https://veravanderburg.nl/Text-to-Clay

Partners van dit programma.

TechClub is een project van Baltan Laboratories
in samenwerking met:
Buurthuis Rochus, Filmhuis Natlab, Bibliotheek Eindhoven, Bibliotheek Best, Bibliotheek Waalre en Bibliotheek Son en Breugel.
TechClub is tot stand gekomen met financiële steun van Provincie Noord-Brabant.

Provincie Noord-Brabant

BALTAN LABORATORIES